¡Tiempo libre!

¡Por fin llegó el **momento** más esperado para todos! Las vacaciones son sinónimo de **descanso**, diversión, y puro **recreo...** Salvo que te hayas llevado alguna materia; pero bueno, en ese caso te damos **ánimo** para que te concentres y saques adelante tus estudios con el mayor de los **éxitos**. No olvides que tu **compu** es una gran aliada. Por eso, tu revista favorita siempre piensa en vos, así que sentate cómodamente y poné en práctica nuestras **ideas** y propuestas.

Te van a encantar. **¡Felices vacaciones!**

Billiken
COMPU
Se instala en tu cabeza

Escribinos a : billikencompu@atlantida.com.ar

sumario

Billiken COMPU

Director Revistas Infantiles: Juan Carlos Porras
Subdirectora: Marta Prada
Jefas de Redacción: Alejandra Becco, Patricia Delmar
Editor periodístico: Rubén Borlenghi

Colaboradores: Diego Sasturain, Martín Valusso, Demián Aiello, Silvia Erlich, Flavia Tomaello, Damian Zain, Diego Stigliano, Alejandro Santana, Adriano Giulitti, Luis Gaspardo, Carolina Urresti, Lorena Blázquez

Departamento de Arte
Director: Federico Bozzani
Jefa: Adriana Cattaneo
Coordinador: Gonzalo Policastro
Departamento Fotográfico:
Jefe: Luis A. Pozzi
Coordinador de Fotografía: Carlos N. Kwiek.

Consejo Editorial: Jorge de Luján Gutiérrez y Juan Carlos Porras.

Servicios Exteriores: Francia: Danielle Raymond. **España:** César Litvak. **Italia:** Augusto Passarelli. **Nueva York:** Gustavo Cherquis.
Departamento Comercial
Director Comercial Coordinador: Raúl Sgarramella
Gerente de Nuevos Negocios: Carlos Biassoni
Jefa de Publicidad: María Fanelli
Jefa de Promoción y Publicidad: Cristina Janon
Administración
Director Administrativo Financiero: Rafael Pannullo
Gerente de Sourcing: Raúl Chayé

Departamento de Operaciones: Pablo Díaz Alberdi.

BILLIKEN COMPU es publicada en Buenos Aires, Argentina, por Editorial Atlántida S.A., Azopardo 579, Código Postal 1307, Tel.: 4331-4591/99. PUBLICACION MENSUAL. Revista, más CD Rom de regalo $ 7,90. Registro de Propiedad Intelectual en trámite. Impreso en A&C Impresores. Editorial Atlántida S.A., editora de las revistas Billiken, Para Ti, Gente y la actualidad, Chacra y Negocios.
PRINTED IN ARGENTINA.
ISSN 1514-7312

Buenos Aires
Enero 2000
Número 4

página 6

Vacaciones en la Web

Toda la información sobre indumentaria deportiva del verano.

Curso de Word 2000

página 12

Hacé tu propio calendario para el próximo milenio con las imágenes que más te gustan y que querés que te acompañen durante el año.

Doble regalo en un CD

El Diablo de Halloween y Supertrucos. ¡Un juego completo y trucos para practicar en 500 propuestas! ¡Impresionante!

página 14

Súper Compus

página 16

"Conocé a un robot muy inteligente" que viaja al espacio para ayudar a los astronautas.

El taller de Lucas

página 18

Estampá tu remera con un diseño creado por vos mismo. ¡Una idea muy creativa... y práctica!

Ciberficción

página 20

Tres amigos que viven una aventura llena de imaginación, misterio.

Parques Nacionales

página 36

Visitá los lugares más maravillosos sin moverte de tu casa. Descubrílos con Internet.

Año nuevo, desktop nuevo

página 36

¿Querés cambiarle la cara a tu Mac? En estas páginas te enseñamos cómo tenés que hacer.

TRES D DOS

¡Un capítulo imperdible! Esta vez, Dany se enfrenta a Pocho, un terrible monstruo.

página 30

página 44

Cibermúsicos

Aprendé a editar sonidos. ¡Sí!... podés cortar, copiar y pegar palabras, frases y hasta canciones completas.

Para comunicarte durante las vacaciones desde cualquier lugar. ¡Por e-mail!

página 40

Correo viajero

Chicos en la Red

Desde dos lugares muy lejanos, llegan mensajes sorprendentes.

página 47

Cybershopping

Llegó la hora de las novedades para que estés siempre al tanto de lo último. Muy útil...

página 40

Suple games

Juegos a mil por hora...

24 Bugs Bunny en tu compu

¡Con ustedes... el conejo más famoso! Bugs Bunny está perdido en el tiempo y lo podés encontrar en tu PC.

Re-Volt 26

A toda velocidad en tu PC: pistas, trucos y autos que pueden sufrir problemas como los reales...

27 Lo nuevo de Playstation

Toy Story 2 se estrenó en el cine y su juego no se hizo esperar. Woody y Buzz hacen de las suyas junto a sus amigos juguetes. Los gráficos de este juegos son increíbles.

Lo mejor de Nintendo

28 Llegó Rayman 2, la segunda versión para N64. 45 niveles junto a un personaje muy simpático que sabe hacer de todo: saltar, nadar, colgarse y más.

Laura: una mágica aventura

29 Laura tiene que iluminar las 5 caras de un diamante para hacer felices a los habitantes del pueblo Playmobil. ¡Ayudala a seguir las pistas!

Theme Park World 30

Un juego súper divertido para tu PC Es completamente 3D.

32 Juegos de cabeza

Ahora, el momento del ingenio. Para que te diviertas en estas vacaciones

Sega Rally 2 33

Para los fanáticos de las carreras un juego con asombroso realismo.

34 Los secretos más atrapantes para los gamefanáticos de siempre.

La cueva del truco

Vacaciones en la

PARA QUE DISFRUTES A PLENO DEL VERANO, TOMÁ NOTA DE LAS DIRECCIONES MÁS ÚTILES DE LA RED.

¡A bucear!

Visor, $27
Snorkel, $9
Patas de rana, $65
www.buceo.com

Chaleco $312
Traje de neoprene, $ 345
Alquiler de equipo básico, por día: $54 -
Todo de Centro de Estudios de Buceo
www.buceo.com

Web

Skate urbano

Bicicleta Zenith Atacama, $210
Casco Cratoni Fox, $49
Cantimplora GT, $8
Todo de Canaglia
www.canaglia.com
Remera rosa, John L.Cook, $21
www.johnlcook.com.
Reloj Adidas Kid, $45
www.adidas.com
Bermuda Secret Spot, $35
Mochila Secret Spot, $25
www.secret-spot.com
Sandalias Andy Shoes, desde $30
andyshoes.com.ar
¡Viva la bici!
Agradecimiento especial al Club Hípico Argentino Producción: Carolina Urresti Textos: Patricia Delmar

A puro surf

Tabla, $150
www.secret-spot.com

Traje de baño, John L. Cook, $35
www.johnlcook.com

¡Arre, caballo!

Breeches $55
Botas, $85
Fusta, $14
Casco, $50
Guantes, $10. Todo de Talabartería Aynié
www.escuestrian.com

Remera blanca, de John L.Look, $20
www.johnlcook.com

Cyberdatos

www.canaglia.com www.e-ddws.com/bsa/ www.sportarea.com/esp/ciclisframes.htm

Pedaleando

Para encontrar todo tipo de bicicletas, accesorios y complementos. También podés ponerte al tanto de programas de viajes en bici por Sudamérica, visitar *links* y chatear con fans de este deporte.

www.ecuestrian.com www.paginasamarillas.com.ar/clubhipicar/

Jinetes y amazonas

Cursos para chicos, en el Club Hípico Argentino de Buenos Aires.

Monturas, botas, y todo para equitación en talabarterías como Aynié.

Correo electrónico: *anyepolo@aol.com*

www.secret-spot@com. www.paginasamarillas.com.ar www.altopalermo.com.ar/defaultnaflas

Súper skater

Para los que no pueden dejar de deslizarse con sus tablas y son locos por el equilibrio, existen múltiples propuestas para todas las edades.

www.johnlcook.com www.secret-spot.co

Fresquito y canchero

Para la playa, la pileta, el club o a la plaza: short, zapatillas o unas ojotas es lo mejor. Hay de todo, y verás mucho más. ¡El verano es tuyo!

www.buceo.com

Abajo del agua

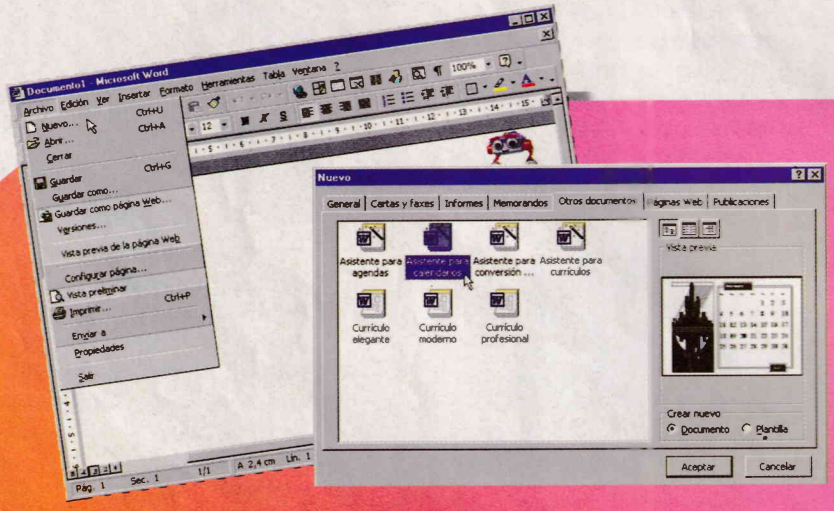
Cursos y preparación básica para descubrir el fondo del mar... ¡nada menos! También hay boutique y se alquilan equipos por día. Pedí más datos por e-mail en *ceb@buceo.com.ar*

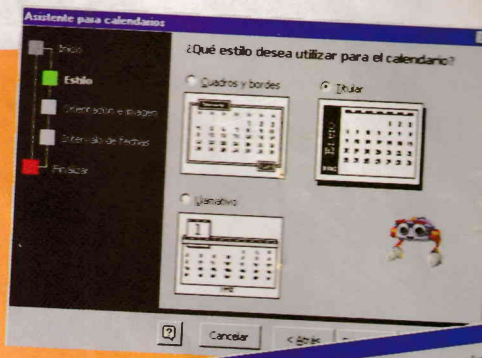
www.secret-spot.com

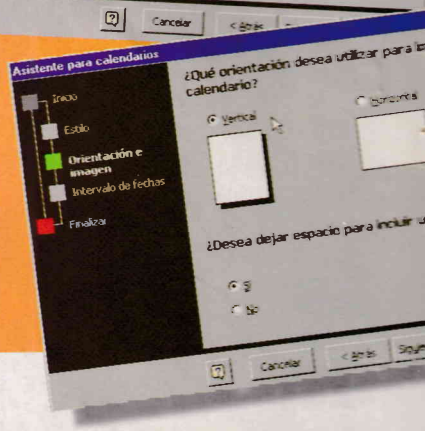
En la cresta de la ola

¿Soñás con irte a Hawai? Ya podés hacerlo si tenés una buena tabla... Hay diseños relindos y con colores *flúo* . Para los más chiquitos, las tablas de barrenar son ideales.

El mejor calendario del mil

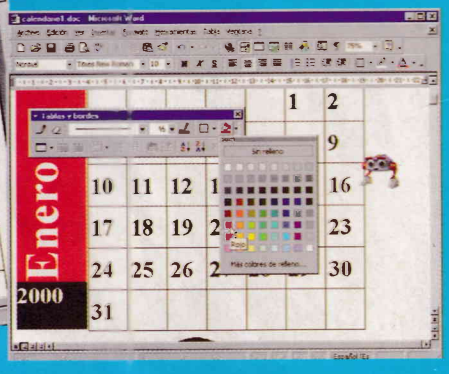






1

Este es un proyecto muy simple. Lo único que necesitamos es la compu, la impresora, papel o cartulina y un poco de paciencia. Comenzamos por buscar un ayudante, un mago que fabrica calendarios y está dentro de Word. Lo encontrás aquí, dentro de Archivo/Nuevo. Es el *Asistente para Calendarios*.



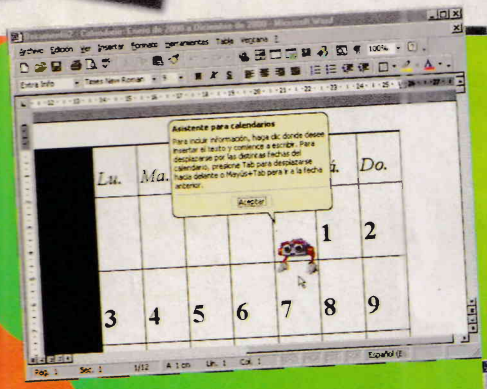
Para ver cómo queda el trabajo usamos la opción Vista preliminar. Cada hoja del calendario es una hoja en un largo documento que se imprime en un solo paso. Para que duren más tiempo las imprimimos sobre cartulina y las abrochamos por el borde superior.

En este archivo de Word encontramos estos simpáticos animalitos. Para pegarlos en el centro de las hojas tenemos que usar el botón de alineado que está en la barra de herramientas, en el marco superior. Para dar color a los meses usamos la herramienta de Tablas y bordes.

4

SORPRENDÉ A TODOS CON UN CALENDARIO PERSONAL ILUSTRADO CON IMÁGENES QUE TE ACOMPAÑARÁN TODO EL AÑO

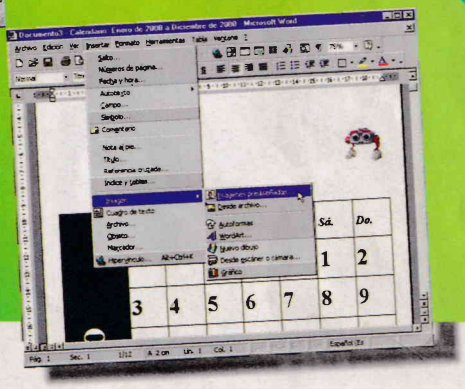
2

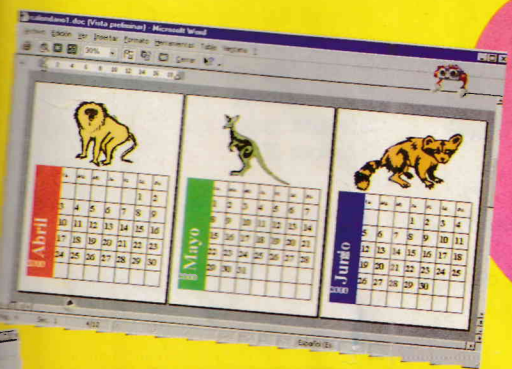


Después aparece en la pantalla el primer mes del calendario elegido, que en nuestro caso es enero del 2000. Si queremos agregar un texto a alguno de los días, éste es el momento. Luego de grabar el proyecto revisamos el archivo de imágenes.

Este *asistente* nos lleva paso a paso. En la primera pantalla elegimos la ubicación de los nombres de los meses; en la siguiente, la orientación de la hoja. En la tercera marcamos el primer y último mes de nuestro calendario. Si alguien te desafía a que le armes un calendario de dos o más años, podés hacerlo sin problemas.

3





5

6

¿Querés un almanaque aún más original? Poné en marcha tu escáner y la imaginación. Cambiá las imágenes de Word por dibujos o fotografías. El tamaño de las ilustraciones debe ser parecido al de las que estás sustituyendo.

bisiesto

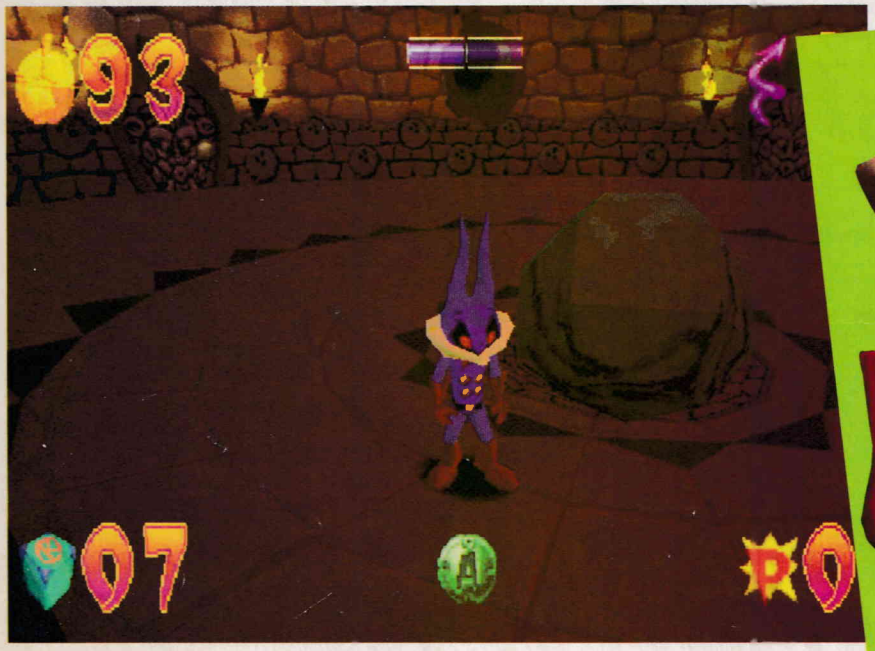
El programa de Word que calcula los calendarios tiene en cuenta detalles como que el año 2000 es el último bisiesto del siglo.

Rubén Borlenghi

¡Para jugar y divertirse todo

El Diablo de Halloween

Juego Completo



Un súper arcade para la compu

El Diablo de Halloween tiene que liberar a la ciudad de Jersey City de los temibles vegetales mutantes del doctor Knarf. A través de seis enormes niveles, tendrás que enfrentarte con calabazas mutantes, zanahorias radioactivas, arañas boxeadoras, cavernícolas furiosos y encontrar las cinco letras que componen el nombre del malvado doctor para poder **acceder** a nuevas áreas y destrabar las puertas.

Requerimientos técnicos

PC Pentium 166 MHz o superior
16 Mb de RAM CD 4X
Resolución de pantalla: entre 320 x 240 y 640 x 480.
Soporta color de 8 bits
Tarjeta de sonido compatible con DirectX 5.0 o superior
Tarjeta de video compatible con DirectX 5.0 o superior
Joystick y gamepad compatible con DirectX 5.0 o superior
Soporta tarjeta aceleradora 3D

Combinaciones de teclas:

F + D: salta y golpea con la cola
F + A: planear
A + Cursores: empujar objetos

En cada nuevo nivel, el juego te va explicando cómo controlar a tu simpático héroe y enseñando todo lo necesario para que puedas avanzar cada vez más.

INFOGRAMES EDUSOFT

el verano!

ESTE MES, BILLIKEN COMPU TE REGALA UN CD BUENÍSIMO CON MILES DE TRUCOS PARA 500 JUEGOS Y UN SÚPER ARCADE EN 3D COMPLETO

¡Todos los trucos!

Supertrucos contien miles de trucos para quinientos de los juegos más populares de PC y está actualizado hasta diciembre. Con Supertrucos, tenés todos los trucos al alcance de tu mano, ¡perdón!... de tu mouse.

Instrucciones para Supertrucos

Supertrucos es muy fácil de usar. Una vez instalado con sólo hacer clic en los botones de la derecha podrás encontrar los trucos que necesites. Los juegos están divididos en **géneros** y luego por **orden alfabético**. También podés buscar directamente de manera alfabética seleccionando el botón **BUSCAR** e imprimir los trucos que quieras.

Requerimientos técnicos

PC IBM compatible 486 DX 4 100 MHz o superior
8Mb de RAM
CD ROM de 4 velocidades.
Tarjeta de video SVGA
Monitor de 640 x 480 en color de 16 bits.
Tarjeta de sonido.
Windows 95/98.

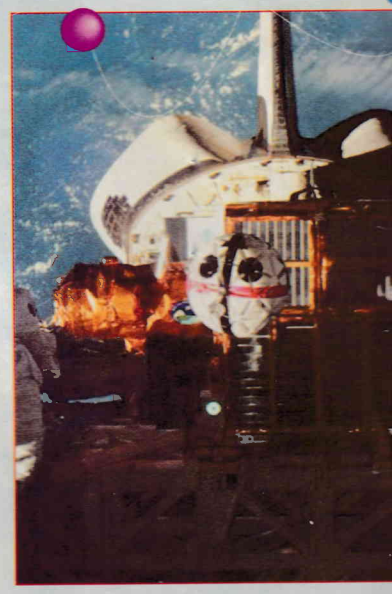
Instrucciones de instalación

El CD tiene un **AutoRun** que funciona automáticamente en Windows 95/98, a no ser que esta opción esté deshabilitada en la configuración de Windows. Al colocar el **CD** en la lectora, automáticamente aparecerá este menú y podrás instalar el juego y los trucos con sólo hacer un clic en los botones correspondientes.

En caso de que la opción **AutoRun** esté desactivada, tenés que abrir el CD desde el **Explorador** de Windows (es la unidad D) y ejecutar con un doble clic en **setup.exe** para comenzar la instalación del Diablo de Halloween o abrir la carpeta **Supertrucos** y hacer doble clic en showtime.exe para cargarlos y elegir.

Astronauta de riesgo

La Aercam, el primer prototipo exitoso,tenía luces y una cámara de TV.



El primer vuelo de la Aercam en un transbordador espacial fue el 3 de diciembre de 1997.

El segundo prototipo fue diseñado después de que los astronautas ensayaron el primero dentro y fuera del Shuttle.

OJOS, OÍDOS Y VOCES MECÁNICAS ACOMPAÑAN A LOS ASTRONAUTAS Y AYUDAN EN LAS REPARACIONES

Muchos grados bajo cero, si estás a la sombra. Podrías hervir agua, si estás al sol. Aunque en el espacio exterior no hay agua, claro. Esas son las durísimas condiciones de trabajo que enfrentan los astronautas cada vez que salen de sus naves. Hasta que un grupo de investigadores decidió diseñar un pequeño robot que pudiera ayudar y acompañar a los astronautas.

James Bond espacial

Hábil como un detective, silencioso, observador y con una gran memoria. Además de ser las cualidades del espía perfecto, son algunas de las características de *Personal Satellite Assistant*, el asistente satelital personal. La esfera de plástico y metal lleva cámaras de TV, micrófonos y detectores. Controlada desde dentro de una nave o desde la Tierra, este microsatélite puede inspeccionar la Estación Espacial Internacional buscando desperfectos o ayudar a un astronauta en una reparación difícil *soplándole* datos transmitidos desde el control.

Supersecretario

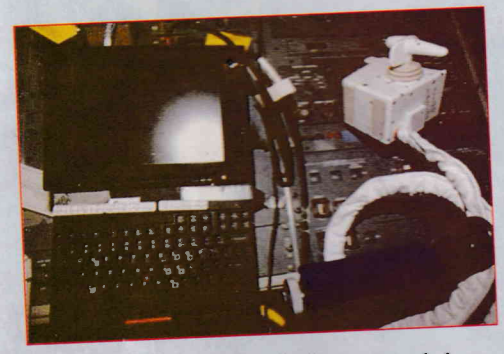
La historia comenzó con dos investigaciones separadas, para resolver dos problemas. Uno es cómo comunicar en una red las compus de dos naves espaciales. Otro, cómo controlar un satélite desde dentro de una cápsula. La solución: una red que no use cable, sino ondas de radio. Para que te des una idea, pensá en los autitos radiocontrolados. Ahora imaginate que el auto flota en el espacio, y vos lo controlás desde dentro de una nave. Y que le hablás a un amigo a través de un intercomunicador, que está pegado a tu auto con radiocontrol. ¿Complicado? Seguro, mucho más complicado.

La Aercam, con su aspecto de pelota de básquet, fue el primer intento exitoso. Uno de los mayores riesgos era que un *movimiento descontrolado* rompiese algún elemento de la nave que se quería reparar. Después de mucho probar lograron que el desplazamiento de la pelota robot fuese suave y prolijo. Para lograrlo pusieron dentro un microprocesador muy parecido al de tu compu.

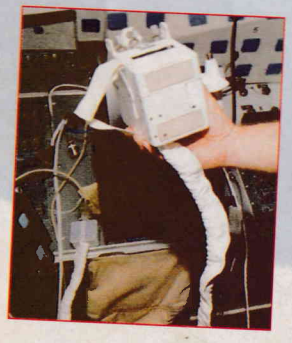
¿Dónde está el piloto?

Los siguientes desafíos eran *hacer más chico* el robot y *ubicar su posición* en el espacio. Lo último se solucionó por medio de satélites que envían señales continuamente para dar la posición de cualquier punto sobre la Tierra. Cuando este ayudante se use fuera del alcance de estos satélites, las compus de la nave serán las encargadas de encontrar al pequeño espía del espacio.

Ruben Borlenghi



Dentro del transbordador espacial se instalaron dos PC tipo laptop para seguir los movimientos del robot pelota.



Este era el joystick espacial que controló el desplazamiento de la Aercam.

parte por parte

La cámara de TV puede inspeccionar sistemas defectuosos.

Un pequeño reflector ilumina el área de trabajo.

La PSA tiene varios detectores de posición para evitar choques.

El parlante puede transmitir instrucciones a los astronautas.

El micrófono envía las órdenes de los astronautas al control.

Una pantalla de cristal líquido muestra textos en inglés o en ruso a los técnicos.

Fotos cortesía NASA/JPL

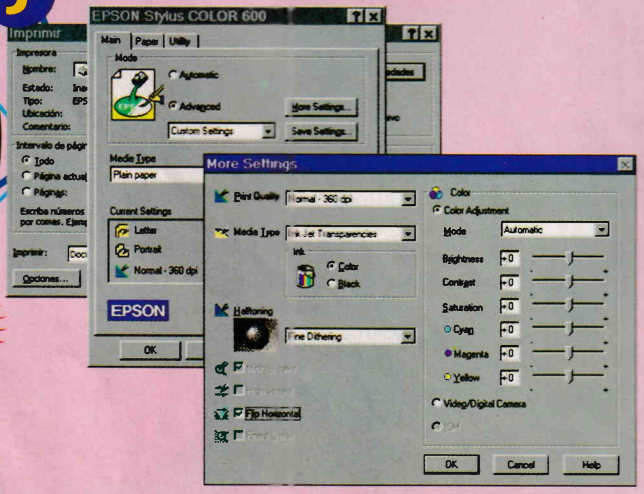
Estampá tu remera para

Las posibilidades de expandir las utilidades de una impresora avanzan cada día. Ya vimos el procedimiento para imprimir todo tipo de documentos, como trabajos para el cole o fotitos bajadas de Internet.
En el número pasado te mostramos cómo hacer un cartel colgante para Navidad. Y en éste te sugerimos ir un poco más allá, ¿qué te parece la idea de imprimir en una remera un dibujo que hayas hecho vos? ¿O una imagen que te guste mucho, de tal modo que luego sea posible estamparla?
Si la idea te encanta, poné manos a la obra y seguí atentamente mis consejos.

1

Comencemos. Para estampar remeras en forma casera se utiliza un papel especial llamado *papel transfer*.
Este tipo de papel, se compra en cualquier casa de computación o en algunas librerías especializadas y algo interesante es que no cuesta mucho.
Las telas donde vayas a estampar la imagen que imprimas en el papel *transfer* deben ser de colores claros ya que la impresora no está capacitada para imprimir el color blanco.

3



Seleccioná la opción Imprimir (Print) del menú Archivo (File) En la configuración, deberás modificar algunos parámetros a fin de que todo salga bien.
En la opción Tipo de Papel, tenés que poner Transparencia y buscar un valor con la opción Flip horizontal, o Espejo (el nombre depende de la impresora que uses). Es muy importante que la imagen se imprima al revés, o sea en espejo, ya que al transferirla a la remera se vuelve a invertir horizontalmente.

el verano

¿NO TE GUSTARÍA PASEARTE POR LA PLAYA LUCIENDO TUS PROPIOS DISEÑOS? LA OPERACIÓN ES MUY SENCILLA ¡ADELANTE!

2

Utilizando cualquier editor gráfico como el PaintShop Pro, podrás modificar tu imagen agregándole texto o haciendo un fotomontaje. Estas son sólo ideas que te sugiero, pero acordate de dejar volar tu imaginación a la hora de componer el dibujo que vas a estampar si lo que querés es tener una remera original.

Cargá el papel transfer en la impresora, teniendo cuidado de que la cara blanca esté hacia arriba.

4

Con la hoja ya impresa en la mano (intentá no poner los dedos sobre el dibujo), vamos al paso final: el estampado.

Vas a necesitar una funda de almohada, una plancha doméstica y la ayuda de algún adulto para usarla.

Nunca tenés que usar la tabla de planchar para este proceso, utilizá siempre superficies lisas, sólidas y sin poros como la fórmica o madera plana, pero nunca vidrio.

El papel transfer deberá ir sobre el sector de la remera donde desees estamparlo, y la remera va dentro de la funda, y ésta, sobre la fórmica.

Se debe planchar lentamente y tratando que el dibujo no se mueva. Así, cuando la saques de la funda vas a tener una remera súper original.

Es sencillo, y seguro que te vas a sorprender con tu obra de arte. ¡Hasta podrás hacer algunas de regalo!

Nos vemos en la próxima.

Mándame tus dudas por e-mail: billikencompu@atlantida.com.ar

La rosa inalcanzable

Andaban siempre juntos. Los Tres Mosqueteros, les decían, aunque Esteban, Bartolomé y Santiago poco tenían que ver con Athos, Porthos y Aramis. Mientras los fieles mosqueteros del rey Luis XIII mantenían apasionantes aventuras en la ficción, Esteban, Bartolomé y Santiago construían sus propias aventuras en la Realidad Virtual. Era como entrar en un sueño. Cada uno atesoraba un formidable equipo —casco, guantes y sonido— que le permitía vivir ese sueño. Curiosamente, pese al apodo, ninguno había elegido a la Francia de Luis XIII como escenario de sus aventuras virtuales.

En lugar de enfrentarse a las espadas de los soldados del cardenal Richelieu, Esteban enfrentaba a los dragones verdes. Se colocaba el casco, ponía en marcha el equipo y estaba listo para pelear contra esas gigantescas moles cubiertas de escamas, con ojos de fuego y fuego en sus bocas. Los truenos y relámpagos le otorgaban música de fondo a los combates.

Bartolomé, en cambio, retrocedía hasta el año 1920. Por escenario elegía ciertas calles tenebrosas de Chicago; por personajes, una peligrosa pandilla de mafiosos que alborotaba esas calles. Con el casco en la cabeza y los guantes en las manos, al ritmo de balas y granadas, *Bartolomé sostenía su empecinada lucha contra el hampa.*

A Santiago le interesaba el espacio infinito. Ajustaba el casco a su cabeza y de inmediato estaba a bordo de una poderosa nave que lo llevaba de galaxia en galaxia y de aventura en aventura. Su principal enemigo era el príncipe Xor, una suerte de señor feudal, protegido por un ejército mutante que marchaba al estridente ritmo de bombos y timbales.

Los espacios virtuales no se mezclan. Los dragones de Esteban de ninguna manera podían caminar por las calles de Chicago y los

Por Vicente Battista
Ilustró Damián Maxwell

gangsters de Bartolomé jamás se juntarían con los soldados del príncipe Xor. Cada vez que Esteban, Bartolomé y Santiago regresaban a la realidad real contaban cómo habían combatido los combates en los mundos virtuales, se demoraban en los mínimos detalles. Siempre eran historias de sangre, destrucción y muerte.

Mauro apareció una tarde de setiembre. Traía un equipo de Realidad Virtual de última generación. Pensaron que podría ser D'Artagnan. Ahora que por fin sumaban cuatro, se cumplía lo que había propuesto Dumas en su célebre novela. Esteban le habló a Mauro de los dragones, Sebastián le habló de los gangsters y Santiago del maligno príncipe Xor. Le preguntaron contra quién se enfrentaba cada vez que accedía a la Realidad Virtual.

—Contra nadie —dijo Mauro.

—¡Contra nadie! —repitió Sebastián, asombrado.

—Contra nadie —insistió Mauro.

—¿Qué hacés? —preguntó Esteban— ¿Qué hacés cuando te colocás el casco y entrás?

—Estoy construyendo una flor. Una rosa —dijo Mauro.

Sebastián pensó que tal vez era una rosa cargada de veneno. Santiago imaginó una rosa carnívora. Esteban fue más lejos, supuso que era una rosa embrujada, capaz de transformar en alimaña a quien la tocara. Nada de eso. La rosa que estaba construyendo Mauro era una rosa común y silvestre, idéntica a "la de cualquier jardín y cualquier tarde". Cada cual es dueño de elegir su propia aventura, decidieron Esteban, Bartolomé y Santiago y nunca más se habló del asunto. Pero continuaron hablando de las hazañas que cada uno realizaba en la Realidad Virtual.

Hubo días en que Esteban contaba cómo había sacrificado a un ejército de diez mil valientes, con el solo fin de doblegar a los dragones verdes. Otras tardes Bartolomé, sin disimular su disgusto confesaba que la gente de Dillinger lo había acribillado en una esquina de la periferia. Hubo días en que Santiago derrochaba alegría porque el príncipe Xor había caído derrotado. Mauro se limitaba a mirarlos en silencio. Por pura cortesía le preguntaban cómo le había ido en su mundo virtual.

—Sigo con la rosa —respondía Mauro.

Mientras Esteban esquivaba el mortífero fuego de los dragones verdes y Bartolomé acorralaba a Dillinger y Sebastián liberaba naves de las garras de Xor, Mauro continuaba con su rosa.

—Quince dragones muertos —informaba Esteban.

—Terminé con el cáliz —decía Mauro.

—Se enfrentaron dos bandas —informaba Bartolomé—. Ochenta víctimas, entre muertos y heridos.

—Comencé con los pétalos —decía Mauro.

—Quince naves perdidas, con su correspondiente tripulación —informaba Sebastián.

—Terminé con la corola —decía Mauro.

Así pasaron las semanas. Mientras Esteban, Bartolomé y Sebastián se complicaban en guerras y en muertes, Mauro armaba su flor.

Una tarde, antes de que sus amigos se colocaran los cascos, Mauro dijo:

—He construido la rosa.

Esteban, Bartolomé y Sebastián lo miraron con un gesto que mezclaba la sorna y la piedad. Calzaron los guantes en sus manos y los cascos en sus cabezas: estaban listos para emprender una nueva batalla.

Esteban enfrentó a los dragones verdes. Se disponía a sortear las mortíferas llamaradas cuando, para su asombro, notó que no había llamas en las fauces de esas bestias feroces. Se oían los compases de la "Oda a la Alegría" y cientos de rosas rojas reemplazaban al fuego destructor.

Bartolomé enfrentó a Dillinger y a Capone. Creía que la lucha sería sin cuartel cuando, azorado, advirtió que los dos célebres gangsters habían prescindido de las armas. Se oían los compases de la "Sinfonía de los Juguetes". Dillinger y Capone exhibían una rosa roja en cada mano.

Sebastián enfrentó al príncipe Xor. Se preparaba a resistir al señor feudal y a su ejército de mutantes cuando de pronto oyó los compases de "Pedro y el Lobo" y vio, sobresaltado, que el príncipe Xor traía una rosa roja entre sus manos.

Casi al mismo tiempo, Esteban, Bartolomé y Sebastián apagaron los comandos y se quitaron los cascos. Mauro no estaba. Nunca más lo vieron.

Buscá más información en la red:

http://www.elaleph.com

En Internet también hay bibliotecas, donde hay títulos de ciencia ficción y literatura infantil como en El Aleph.

http://www.cistia.es/Virtual_Graphics/proyects.htm

La realidad virtual mencionada en este cuento tiene muchos lugares en la Red. Por ejemplo, los fabricantes de un casco para jugar con realidad virtual. ¡Visitalos!

http://www.encomix.es/~milaoya/galeriaaa.htm

Dibujos de dragones tan tremendos como los que cazaba Esteban, podrás verlos en la "galeríaaa" de la escritora española Milagros Oya, (¿por qué le habrá puesto tres"a"?).

Billiken
COMPU
SUPLE
games
122445-55
12244
Juegos a mil por hora...
Aprendé los mejores TRUCOS
DANGER-55
TARGET000-55
122445FFGZ-55
Re-Volt
Theme Park World
Laura en Playmobil
Bugs Bunny en tu PC
PlayStation: Toy Story 2
y muchos más...
Escribí a: suplegames@atlantida.com.ar

LO NUEVO ES QUE BUGS BUNNY SE METE EN LA PC, AUNQUE ESTÁ PERDIDO EN EL TIEMPO

¿Qué hay de nuevo, viejo?

ranking

ARGUMENTO	
GRÁFICA	
SONIDO	
DIVERSIÓN	
PROMEDIO	

El juego está completamente traducido al castellano. ¡Buenísimo!, ¿no te parece?

La súper estrella más inquieta de la Warner necesitaba un juego como este.

ficha

Nombre: Bugs Bunny perdido en el tiempo
Editor: Infogrames
Compañía: Behaviour Entertainment
Distribuidor: Edusoft
Dificultad: media
Requerimientos: PC Pentuim 166, 16 MB de RAM, CD ROM 4X, 2 MB de video, tarjeta de sonido, Windows 95/98.

Bugs Bunny se confundió y se metió en una máquina del tiempo creyendo que era una de jugo de zanahoria. Ahora está perdido allí, intentando volver al presente. Para eso, debe atravesar cinco grandes épocas: la edad de piedra, la edad media, la época de los piratas, los años 30 y el futuro. Cada época está custodiada por uno de sus conocidos enemigos, como Elmer Fudd, **Yosemite Sam** y el marcianito Marvin. Los niveles son muy divertidos porque muchos escenarios están tomados de algunos dibujitos clásicos que todos conocemos y está bueno verlos en el juego.

Volver al presente

Para volver al presente, Bugs tiene que completar todas las eras y sus niveles. Para eso, tiene que recoger las zanahorias doradas y los **relojes** que andan desperdigados por ahí y que permiten abrir los famosos agujeros de conejo y pasar de un nivel a otro. Un detalle interesante del juego es que se puede pasar de una época a otra por más que no se haya completado la anterior y se pueden usar los relojes reunidos en una época para habilitar niveles en otra. Esto hace que el juego sea muy divertido y evita frustraciones, ya que si estamos trabados en un nivel, podemos continuar en otro y volver después. Esto es muy útil porque el juego no permite guardar el nivel donde nosotros quisiéramos, sino sólo en algunos puntos y a veces hay que rehacer un camino bastante largo... ¡y difícil!.

Detalles grandes y chiquitos

Las voces de los personajes y los efectos de sonido son excelentes y reproducen muy bien los originales de los dibujos animados. Como detalle negativo, a veces el juego tiene errores de imagen, sobre todo si Bugs se para cerca de objetos en movimiento. Sin embargo, a pesar de estos problemitas, Bugs Bunny llega para quedarse en la PC con un juego simpatiquísimo y atrapante.

Diego Sasturain

Para habilitar los agujeros y así acceder a nuevos niveles hay que juntar relojes.

En la Edad de Piedra, el enemigo de Bugs es Elmer Fudd que quiere cazarlo.

Una vez habilitados los agujeros, Bugs avanza veloz excavando túneles.

Bugs no sólo anda por el pasado, debe completar un nivel en el futuro...

MUY BUENO
BUENO
REGULAR
MALO

El piloto fantasma

EL LIVING DE TU CASA TIENE TODO LO NECESARIO PARA UNA GRAN CARRERA

Me encantan los juegos de PC con juguetes, pero **Re-Volt** me sorprendió porque combina unos cochecitos muy simpáticos con el realismo de un simulador de autos de carrera. Los autitos tienen los mismos **problemas** que los de verdad y dar una **curva cerrada** sobre un piso encerado es muy difícil al principio. Estas dificultades pueden ser algo frustrantes, pero a medida que uno se acostumbra, el **juego** se pone cada vez **mejor**.

MUY BUENO
BUENO
REGULAR
MALO

Autos, pistas y trucos

Re-Volt ofrece veinticinco coches distintos en cuatro categorías diferentes, desde ***rookie*** (principiante) hasta ***pro*** (profesional), y cada uno tiene sus propias características de velocidad, aceleración y agarre. También hay algunas **armas** y **trucos** bastante útiles, como manchas de aceite, fuegos artificiales y campos eléctricos que absorben la energía de los adversarios.

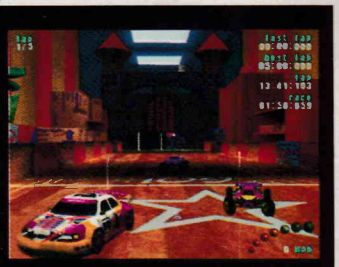
La gente de **Probe** optó por hacer pocas pistas pero la ventaja es que resultan muy complejas y divertidas. Vas a encontrarte con que hay siete recorridos diferentes que se dirigen desde un supermercado hasta un museo. Los siete se pueden jugar en modo ***mirror*** (espejo) y el juego incluye un editor para crear más pistas todavía. Si a todo esto le sumamos gráficos muy divertidos y con gran sensación de **realismo** y **velocidad**, no creo que se le pueda pedir más a un grupo de autitos radiocontrolados. La diversión está súper asegurada, así que a calentar los motores y listos ¡ya!

Diego Sasturain

¡Estos autos pueden correr por cualquier lado! Desde el jardín hasta el teclado del piano, todas las pistas son buenas para ellos.

ranking

- ARGUMENTO
- GRÁFICA
- SONIDO
- DIVERSIÓN
- PROMEDIO



La física del juego es muy realista y controlar los autos en este piso encerado es bastante difícil.

Entre los trucos disponibles durante la carrera está este golpe eléctrico que absorbe energía.

Las siete pistas son bastante difíciles y están llenas de obstáculos, como este tren de colores.

ficha

Nombre: Re-Volt
Género: Carreras
Editor: Acclaim
Compañía: Probe
Dificultad: media/alta
Jugadores: 1-12
Requerimientos: Pentium 200 o superior, 32 MB de RAM, CD 4X, placa 3D

Del cine a tu PlayStation

EL JUEGO DE LA GRAN PELÍCULA DE DISNEY NO SE HIZO ESPERAR...

TOY STORY 2

ranking

- ARGUMENTO
- GRÁFICA
- SONIDO
- DIVERSIÓN
- PROMEDIO

Basado en el de la película, el argumento del juego no es muy original, ya que sigue al cinematográfico casi paso a paso, adaptándolo a un clásico juego de consola. Para los que no vieron la peli, les cuento sólo lo indispensable: **Woody** fue tomado prisionero y **Buzz** debe rescatarlo acompañado por todos los demás amigos juguetes. Allí están el señor **Cara de Papa**, el chanchito alcancía **Hamm**, el perro **Slinky** y el dinosaurio **Rex**. Sin embargo, como son unos incompetentes terribles, Buzz (o sea, vos) tiene que guiarlos y cargar con todo el peso de la aventura sobre tus espaciales hombros. Son cinco largos y complejos escenarios; la casa de **Andy**, la obra en construcción, la juguetería, el departamento de **Al** y el aeropuerto. En cada uno hay que derrotar a un jefe bien malvado y difícil. La única contra del juego es que requiere mucha pero mucha precisión en algunos saltos y movidas, por lo que se puede poner un poco frustrante. Sin embargo, en general el juego es muy bueno y no te va a defraudar.

Como en el cine

Los gráficos son impresionantes (mejores que los de la versión de **N64**) y el sonido es muy bueno, así como los videos de la peli, que están muy bien integrados al juego. Los controles, por su parte, funcionan muy bien, aunque a **Buzz** una mira automática para su láser (¿cómo, no era nada más que una lucecita?) le hubiera venido muy bien.

Andrés Rotania

Toy Story 2 es un juego tanto para fanáticos como para no fanáticos de la película.

Buzz está muy bien animado y sus movimientos son muy fluidos y precisos. ¡Miren esos efectos de luz!

Aunque no tienen demasiada participación en el juego, Hamm y los otros juguetes están muy bien logrados.

Al ir completando los subniveles se van habilitando nuevas zonas de los escenarios.

ficha

Nombre: Toy Story 2
Género: Acción
Editor: Activision
Compañía: Traveller´s Tales
Dificultad: Media
Jugadores: 1-2
Periféricos: Analog Memory Pack

MUY BUENO
BUENO
REGULAR
MALO

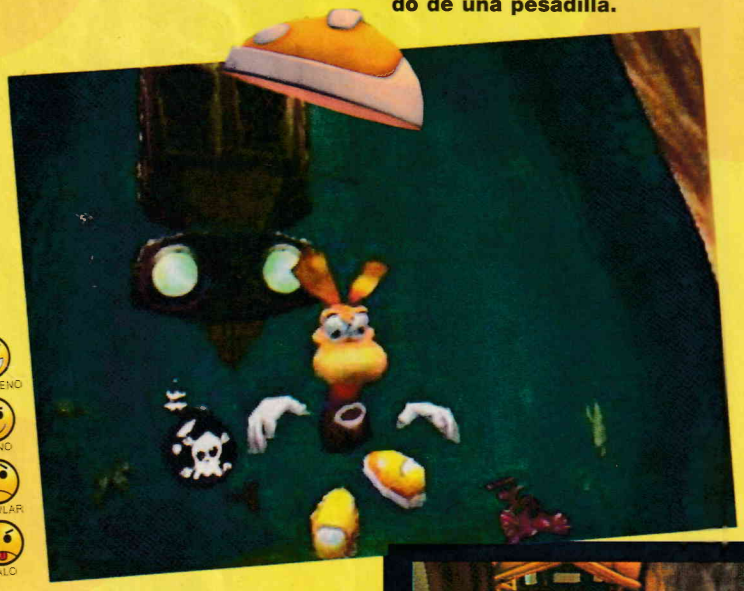
RANKING

- ARGUMENTO
- GRÁFICA
- SONIDO
- DIVERSIÓN
- PROMEDIO

Rayman 2 vuelve con todo

LA SEGUNDA VERSIÓN LLEGA A LA N64

¿Qué es Rayman? No lo sabemos. Lo que sí sabemos es que el guardián de la Cueva de los Malos Sueños parece salido de una pesadilla.



MUY BUENO
BUENO
REGULAR
MALO

Piensen en nada menos que **cuarenta y cinco** niveles. Agréguenle un personaje simpático (aunque extraño), fácil de controlar y que además, puede hacer de todo: saltar, colgarse, nadar, trepar, mantenerse en el aire, usar objetos, etc. Imagínense ahora una buena misión, por ejemplo, escapar y salvar al mundo de una peligrosa banda de piratas mecánicos. Condimenten la mezcla con los mejores (o **casi** mejores) gráficos que se hayan visto en la **N64.** Si así lo desean, pueden decorar todo con unos excelentes amigos y villanos como el querido **Globox**, el hada **Ly** y el malvado **Razorbeard**. La mezcla no necesita cocción y el resultado es **Rayman 2**. Si la primera versión (para Atari Jaguar, SEGA Saturn y PlayStation) les gustó, prueben ésta, porque las **3D** le quedan más que bien. También hay una versión de **Rayman 2** para PC y está en preparación la versión para Dreamcast. Eso sí, me quedó una duda... ¿cómo hace Rayman para controlar sus manos y sus pies, si no tiene brazos ni piernas?

Andrés Rotania

ficha

Nombre: Rayman 2 The Great Escape
Editor: Ubi Soft
Compañía: Ubi Soft
Periféricos: Memory Pak, Expansion Pak, Rumble Pak.
Jugadores: 1
Dificultad: Media

Rayman debe recolectar las piezas de una máscara que, una vez unidas, despertarán a un poderoso (y bondadoso) dios.

Rayman puede hacer de todo. En el nivel Marshes of Awakening trepa estas sogas para liberar a su amigo Ssssam.

Este juego utiliza muy bien las ventajas del Expansion Pack para ofrecer gráficos y sonido extraordinarios.

Una mágica aventura

LAURA ES UN JUEGO APASIONANTE Y QUE EXIGE MEMORIA, ATENCIÓN Y PACIENCIA

En su búsqueda, Laura tiene que interrogar a todos los habitantes del pueblo.

Las hadas son muy importantes en esta aventura. Llegar hasta ellas es bastante difícil, pero vale la pena...

Todo comenzó cuando **Laura** encontró en el altillo de su casa un diamante volador, parlanchín... y mágico. Ella tiene que iluminar sus cinco caras haciendo felices a todos los habitantes del pueblo **Playmobil**. Cada cara corresponde a una aventura diferente y vos tendrás que lograr que Laura investigue, curiosee e interrogue a los demás personajes para cumplir su misión. Sin embargo, que sea una aventura pacífica no significa que sea fácil o tonta. ¡Para nada!. Las pistas son difíciles de seguir y las soluciones están bien escondidas.

Impecable y amigable

Laura es un juego fácil de manejar. Los controles son muy sencillos y se puede guiar a su protagonista con los cursores del teclado o con un *gamepad*. Los gráficos del juego son de lo mejor, cuentan con un nivel de detalle increíble. Como contra, el juego requiere de una máquina potente y una tarjeta aceleradora 3D.

Analía Firpo

Los gráficos son excelentes. Aunque son muñequitos, el nivel de "realismo" de los personajes es genial.

En cualquier momento se puede hacer un alto en el juego y cambiar la decoración de la casa.

Visitando a la vidente se pueden conseguir pistas muy valiosas. Tal vez haya que ir más de una vez...

ranking

ARGUMENTO	
GRÁFICA	
SONIDO	
DIVERSIÓN	
PROMEDIO	

ficha

Nombre: Laura's Happy Adventure
Editor: Ubi Soft/Playmobil
Compañía: Ubi Soft
Distribuidor: Microbyte
Dificultad: Media
Jugadores: 1
Requerimientos: P166 MMX, CD-Rom 12x, tarjeta de sonido, 32MB de RAM, tarjeta 3D.

MUY BUENO
BUENO
REGULAR
MALO

pc: theme park world

ranking

- ARGUMENTO
- GRÁFICA
- SONIDO
- DIVERSIÓN
- PROMEDIO

Subite a tu propia montaña rusa

EL JUEGO DE PARQUES DE DIVERSIONES MÁS COMPLETO

Electronics Arts desarrolló esta nueva versión de su ya clásico Theme Park (el primero de todos) para competir con Roller Coaster Tycoon. En los dos juegos el objetivo es construir un parque de diversiones que sea rentable y atraiga a muchos visitantes. Sin embargo, Theme Park World es menos realista y su fuerte está en la diversión. Construir montañas rusas es muy sencillo: pueden estar listas y funcionando en pocos minutos. También ofrece soporte *on-line*, y registrando el juego en la página oficial del juego en Internet se obtiene una ***password*** que permite visitar parques de otros jugadores en cualquier lugar del planeta. Sin embargo, lo mejor de Theme Park World es que es completamente 3D y uno puede "meterse" en cualquier visitante y... ¡usar los juegos! Eso lo coloca un paso por delante de los demás.

ficha

MUY BUENO
BUENO
REGULAR
MALO

Nombre: Theme Park World
Editor: Electronics Arts
Compañía: Bullfrog
Jugadores: 1
Género: Estrategia
Requerimientos: PC Pentium 200, 32 MB de RAM, CD 8x, tarjeta de sonido, Windows 95/98.

Dos nombres para un solo juego

Tal vez ustedes vieron por ahí un juego llamado Sim Theme Park. Bueno, les aviso que se trata de este mismo y que sólo se llama así en EE.UU. En el resto del mundo, incluido nuestro país, el juego se editará como Theme Park World.

Andrés Rotania

Los parques están organizados en grandes recorridos temáticos.

El juego ofrece información precisa de todas las estadísticas del parque.

El *Research Lab* (laboratorio de investigación) permite desarrollar los juegos .

Hay varias maneras de ganar *tickets* dorados, que ofrecen muchas ventajas.

Conectate con la música que más te gusta...

RANKING 2000

ranking2000@fmhit.com.ar

LOS 40 PRINCIPALES

los40@fmhit.com.ar

RANKING LATINO

rankinglatino@fmhit.com.ar

TUS Elegidos

tuselegidos@fmhit.com.ar

HIT PARADE

hitparade@fmhit.com.ar

HACIENDO GANCHO

haciendogancho@fmhit.com.ar

http://www.fmhit.com.ar

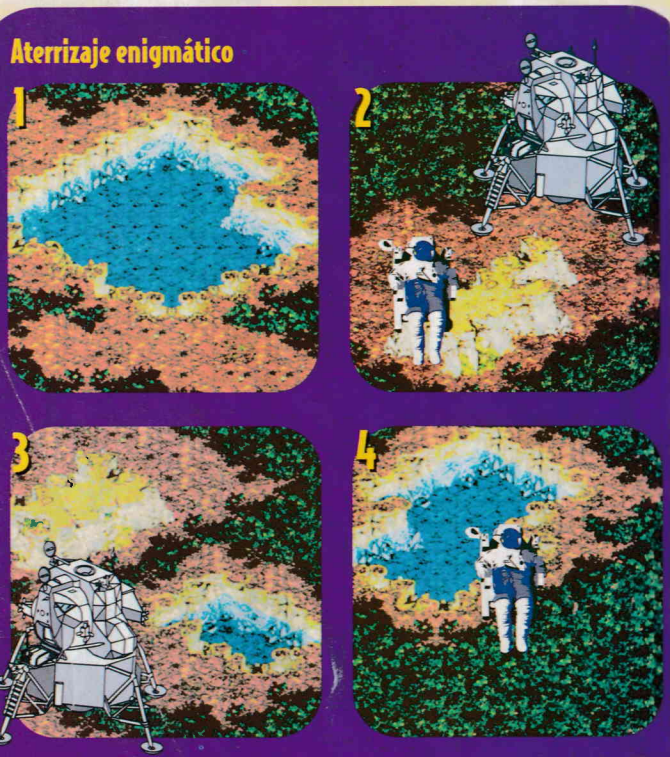
FM HIT 105.5

Realización: LOGIC

Ahora, ¡a jugar!

NO PIERDAS UN MINUTO MÁS Y CONCENTRATE

Aterrizaje enigmático



En cada uno de estos terrenos descenderán 4 naves (A, B, C y D) ¿Deducís en cuál lo hará cada una? Te damos las siguientes pistas:

- En una zona lacustre descenderá la nave A.
- Las naves C y D no descenderán sobre un terreno que ya tenga naves.
- Las naves B y C serán recibidas por astronautas.

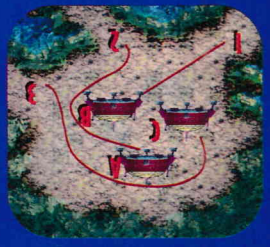
Aviones y radares

El Coronel Mc Alister quiere que esta escuadrilla lleve radares antimisiles y la máxima cantidad posible de aviones.
Pero con una condición: en ningún sector deben quedar contiguos dos aviones con radar. ¿Cuales serán los elegidos?

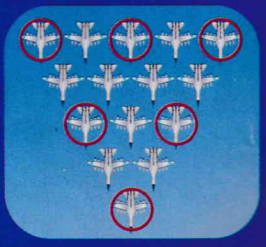
Explorando el terreno

Estos exploradores de terreno robotizados deben superar el cerco vegetal. El explorador A debe llegar a la salida 2, el B a la 1 y el C a la 3, sin cruzar sus trayectos en ningún momento.
¿Descubrís el camino que seguirá cada uno?

RESPUESTAS:



Explorando el terreno



Aviones y radares

Aterrizaje enigmático
La nave A descenderá en la zona 3, la B en la 2, la C en la 4 y la D en la 1.

Para correr sin parar

SEGA RALLY 2, UN JUEGO CON MUCHA PISTA POR DELANTE

Hay casi veinte autos para elegir, como este Lancia Stratos o el Subaru Impreza. Las repeticiones son muy buenas.

Si les gustan las carreras, este lanzamiento les va a encantar. Parece que la gente de SEGA estaba preocupada por la conversión del Sega Rally 2 de las maquinitas (fichines) a la Dreamcast, pero resultó súper bien. El nuevo rally tiene muchas novedades respecto del anterior: hay más coches para elegir (ocho al comienzo y once más que se van habilitando), seis pistas con tres variaciones cada una más los diferentes climas a elegir, como nieve, lluvia, niebla, etc. En cuanto a los modos, la gran noticia es el campeonato a diez años, que es larguísimo, asegurando diversión y vértigo por mucho tiempo.

Ni muy muy ni tan tan

¿A qué se refiere este subtítulo? ¡Al famoso realismo! Los programadores eligieron un nivel intermedio de "realidad" que creo está muy lograda porque, por ejemplo, los coches no sufren daños como en Gran Turismo y se puede acelerar, acelerar y acelerar...

Andrés Rotania

ranking

- ARGUMENTO
- GRÁFICA
- SONIDO
- DIVERSIÓN
- PROMEDIO

El Rally 2 trae muchas más pistas que el anterior. Además, se pueden elegir varios climas diferentes.

Los gráficos son excelentes. El modo multiplayer en pantalla partida tiene mayor definición que la usual.

En los autos se puede modificar desde el tipo de neumáticos hasta las relaciones de la caja de cambios.

MUY BUENO
BUENO
REGULAR
MALO

ficha

Nombre: Sega Rally 2
Editor: SEGA
Compañía: SEGA
Dificultad: media/alta
Jugadores: 1-2
Force feedback: sí
Periféricos: Virtual Memory Unit, Analog steering wheel.

La cueva del truco

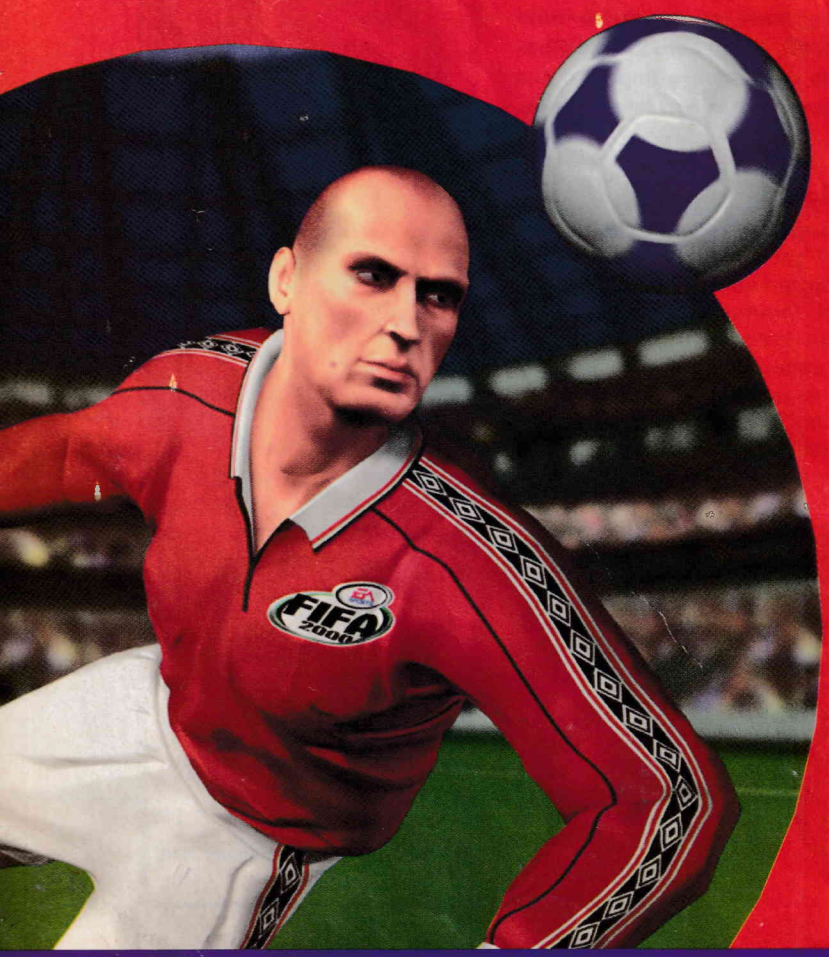
TRUCOS PARA TODOS LOS JUEGOS (Y LOS GUSTOS)

NINTENDO 64

DK 64

Aquí van algunos secretos que los ayudarán a completar este gigantesco juego. Si las bananas (grandes o chicas) y las municiones, no son suficientes, hay algunos otros objetos que se pueden recoger para habilitar secretos. Estas son las hadas, las monedas de Nintendo y de Rare.

Las hadas
Son la principal clave para habilitar secretos. Normalmete están muy bien escondidas y tienen que fotografiarlas con la cámara. Para esto, simplemente, hay que usar Tiny, encogerse y entrar en el edificio de piedra con forma de hada que hay en el centro principal. A partir de allí estarán listos para fotografiar hadas que habilitarán secretos en "Mystery Menu". Algunos requieren pocas hadas, mientras que para habilitar otros se necesita fotografiar absolutamente todas las del juego.



DK Theater: 2 hadas
Habiendo fotografiado dos hadas, podrán acceder a DK Theater, donde pueden ver algunos videos del juego.

Niveles Bonus: 6 hadas
Una vez que hayan encontrado al rinoceronte Rambi y al pez espada Enguarde, pueden acceder a niveles bonus donde ellos participan.

El DK original en Mystery Menu: 6 hadas y la moneda Nintendo.
Para conseguir la moneda Nintendo, necesaria para jugar ilimitadamente, primero tienen que derrotar el juego Dokey Kong original, que se encuentra en Frantic Factory. Necesitarán un Gorilla-Grab para operar la palanca. Una vez que hayan pasado todos los niveles, juguen una vez más y termínenlo para ganar la moneda. Una vez que fotografíen seis hadas van a poder jugar el DK oiginal de 1981 cuando quieran a través del Mystery Menu.

Jetpac in Mystery Menu: 6 hadas y la moneda Rareware
Para acceder al juego Jetpac de Raregame (1983) necesitan seis hadas y la moneda Rareware. Para obtener la moneda Rareware recolectá quince Banana Medals y vayan a ver a Cranky. El los dejará jugar el juego y si marcan 5.000 puntos, la moneda Rareware caerá del cielo. Recójanla para habilitar el juego en Mystery Menu.

Boss Battle: 10 hadas
Junten diez fotos de hadas para habilitar este modo en el que podrán pelear con cada jefe que ya hayan derrotado.

Krusha: 15 hadas
El malvado *alligator* de otros juegos de DK aparece en los modos *multiplayer* si fotografían quince hadas.

Modo Cheat: 20 hadas
Si trabajan hasta conseguir las veinte hadas del juego, podrán habilitar el Cheat Mode, que les dará una cantidad ilimitada de todos los items que se juntan en el juego. Así, no tendrán que preocuparse nunca más de las municiones.

PLAYSTATION

Final Fantasy VII

Recursos ilimitados
Para conseguir recursos ilimitados (*luck source, magic source*, etc.) tienen que hacer lo siguiente: entren al submarino y vayan al avión derribado. Den unas vueltas alrededor hasta que aparezcan enemigos y usen en el combate el comando *morph*. En la zona hay seis enemigos diferentes y cada uno de ellos se transforma en un recurso distinto.

DREAMCAST

NBA2K

Van algunos trucos para este excelente juego que presentamos en nuestro número pasado. Tienen que ingresar los siguientes códigos en Code Screen.

SQUISHY: jugadores en 2D.
BEACHBOYS: pelota playera.
BIGFOOT: jugadores con pies

Vos los enviaste

Estos son algunos de los trucos que nos enviaron ustedes, nuestros gamefanáticos lectores. Gracias por compartirlos.

Colin McRae Rally (PC)

Cristian Ciccioli, de Cañada de Gómez, Santa Fe, nos envía estos trucos para este juego de carreras. Ingresen los siguientes *cheats* como nombre de piloto para habilitar opciones ocultas.

FREEWAY: Acceso a todos los tramos.
DARKSIDE: Correr siempre de noche.
BACKAGAIN: Los circuitos con el trazado invertido.
WHITEOUT: Circuitos con niebla.
PRESSFAST: Acelerador más potente.
ROCKETMAN: Turbo.
BIGGUNS: Da el doble de potencia.

Dragon Ball GT: The final bout (PSX)

Algunas técnicas de Danilo Baroni, de Capital Federal:
Piña alta + piña baja: más fuerza. Patada alta + patada baja: más fuerza.
Arriba dos veces manteniendo apretado: corre atrás: defensa. Arriba + patada: patada voladora.

Road Rash 64 (N64)

Javier Bianchet nos envió estos trucos rebuenos para Road Rash.
Comienzo turbo: Presionen A cuando el juego se está iniciando.
Scooters: Presionen C-abajo, C-derecha, C-arriba, C-izquierda, Z, Z, izquierda, C-izquierda.

grandes.
FATHEAD: cabezas enormes.
DOUGHBOY: jugadores gordos.
MONSTER: jugadores gigantes.
LITLEGUY: jugadores chiquitos.
DEVDUDES: Habilita los equipos NBA 2K, Sega Sports y Sega.

PC

FIFA 2000

Aquí van algunos trucos para este súper juego de fútbol. En todos los casos, tienen que ir al menú *options*, desde allí cambiar a *cheats* e ingresar alguno de los siguientes códigos en una de las cajas de texto.

DIZZY: habilita (*on*) y deshabilita (*off*) el Modo Alien.
HOOLIGAN: habilita equipos bonus.
BURNABY: seleccionen si desean habilitar el Estadio EA Sports (*on*) o no (*off*).
LIGHTSOUT: habilita y deshabilita el Modo Glow. Atención, no funciona con Modo Alien ni con Modo Lightning.
SIZZLE: permite habilitar el Modo Lightning. No funciona junto con Modo Glow ni con Modo Alien.
MOMONEY: dinero ilimitado.

Theme Park World

Plata al instante
Tipeen CASH al iniciar el juego y una vez que se haya cargado tipeen Shif-o (mayúscula-o) y obtendrán más plata.
Obtener todo
Una vez que hayan ingresado cualquier seudónimo, tipeen Shift-z. Control-z, Alt-z, Control-c.

Vos lo pediste

A pedido de Mariano Minghinelli, de Capital:

ARMY MEN: TOYS IN SPACE

Unos trucos para el último juego de la serie Army Men. Presionen *Backspace* durante el juego y tipeen *!throw me a frickin bone here* para habilitar los códigos. Después, pueden ingresar cualquiera de éstos:

!full monty: hace invencible.
!scotty: refuerzos.
!hey stifler: pegamento.
!pump me up: caminar rápido.
!oh behave: congelar a todos.
!roody-pooh: ataque aéreo.
!florence: salud.
!haunt haunt haunt!: TNT.
!sprinkles: minas.
!i like to keep this handy: bazooka.
!you want some: granade.

Diego Sasturain

gamefanáticos veloces

Los lectores que se llevan un juego de regalo son **Cristian Ciccioli**, de Cañada de Gómez, Santa Fe, y **Emilio Massó Jamardo**, **Javier Bianchet**, **Danilo Baroni** y **Leandro Coronel**, todos de Capital Federal.

Mandanos tus trucos

Siguen los regalos para los cinco más veloces. Envianos tus trucos por e-mail o correo común y llevate un **juego** de **Edusoft S.A.** de **regalo**. Por favor, completen sus datos con **nombre y apellido, dirección y código postal. ¡Suerte!**

39 - (1307) - Capital Federal. ¡Podés ganarte un juego!

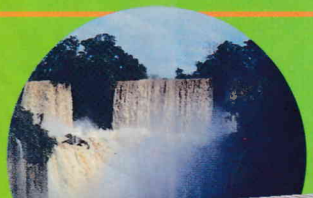
Clic en parques nacionales

LOS INVITAMOS A CONOCER LOS SECRETOS DE LAS MARAVILLAS NATURALES DE NUESTRO PLANETA

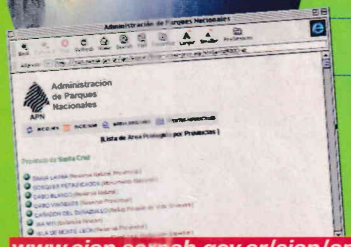
La fantástica posibilidad de navegar por la red nos permite visitar lugares muy atractivos como los parques nacionales de muchos países del mundo sin movernos de la silla. Y claro, la experiencia es muy útil no sólo para enriquecer nuestro conocimiento y disfrutar de un bello paisaje, sino también para estar más preparados a la hora de pisar tierra en serio. El viaje lo iniciaremos en el sur argentino que es uno de los paraísos más sorprendentes de nuestro país. Quizá muchos de ustedes ya conozcan el **Parque Nacional Nahuel Huapi** en Bariloche, pero como aquí la propuesta es llegar por Internet, vamos a empezar un periplo saltando por distintos parques y descubriendo sus secretos, sus animales, sus reservas naturales y su flora espectacular. ¡Qué bueno! Pero el circuito continúa y descubriremos otras reservas maravillosas en los **Estados Unidos** y en **España**. ¿Están listos? Abróchense los cinturones y póngase cómodos que... ¡ya partimos!

Sorprendente belleza de Argentina

Parques Nacionales cuenta con una página web que recopila datos de tipo institucional dentro del Sistema de Información Ambiental Nacional (SIAN). Desde allí se puede ingresar a las áreas protegidas de cada provincia argentina. Otra web interesante y con fotos es la dedicada a Patagonia, y en especial a **Bariloche** (**http://bariloche.org/**), donde hay **desde cámara en vivo** -que muestra continuamente el estado del tiempo y de los lagos- o **imágenes virtuales interactivas**, para experimentar la sensación de estar allí. ¡Sólo basta "cliquear"!



Parque Nacional Iguazú: otro ejemplo de gran riqueza.



El sitio del SIAN cuenta con alcance nacional.

www.sian.sernah.gov.ar/sian/apn

El Perito Moreno atrapa a visitantes de todo el mundo.

El ciberinforme

GUARDÁ LOS ARCHIVOS DE SONIDO O VIDEO SIN PROBLEMAS

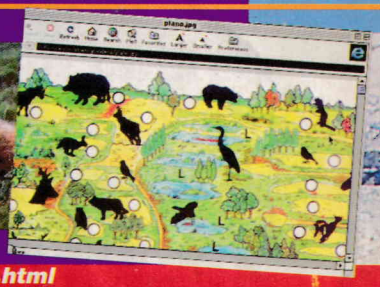
Si en una página como ésta hay alguno de esos archivos y aparecen mensajes de error, tu navegador de Internet debe ser configurado para que los acepte. Si usás Explorer 5, abrí en menú Herramientas y luego Opciones de Internet.

En el caso en que quieras bajar un video, recordá que suelen ser archivos grandes y la conexión telefónica puede durar varios minutos. Te conviene bajarlos por la noche, con tarifa reducida.

Naturalmente, España

Cruzando el océano Atlántico, llegamos al norte de España para internarnos en un parque lindísimo: **La Grandera**, en Cangas de Onís –rodeado de verdes colinas en pleno Principado de Asturias– donde se pueden contemplar más de quinientos animales de los cinco órdenes principales: mamíferos, aves, reptiles, anfibios y peces. La excursión continúa hacia el sur: el **Parque Nacional de Doñana**, en la provincia de Huelva. Este trozo salvaje de Andalucía es hoy el área natural protegida más importante de la península ibérica.

Un espacio con recintos naturalizados con rocas, agua y vegetación.



www.las.es/grandera/informacion.html

Una opción sencilla para conseguir información útil de parques, alojamiento, precios y más.

www.tourspain.es/

Para conocer de cerca las majestuosas montañas rocosas del estado de Colorado, otro clic.

www.www.nps.gov/romo/

Estados Unidos, paisaje monumental

Gran belleza en numerosos parques de los Estados Unidos.

Es una de las maravillas naturales del mundo. ¿Sabían que sus rocas se formaron hace millones de años?

www.usatourist.com/espanol/places/grandcanyon/index.html

Casi 9.000 kms cuadrados abarca el parque de Yellowstone...¡guau!

www.usatourist.com/espanol/places/yellowstone/index.html

Siguiendo nuestro recorrido, nos iremos ahora a los Estados Unidos, de la mano de **Turismo por el Mundo**, al que se puede acceder en español. Allí podremos ver paisajes tan increíbles como el del **Parque Nacional de Yosemite**, situado a 320 km. al este de San Francisco, o del famoso **Yellowstone** -lugar preferido del oso Yogui y su amigo Bubú- , o del inmenso **Gran Cañón**.. Y hay mucho más...

Patricia Delmar

Con maquillaje de estreno

AÑO NUEVO, DESKTOP NUEVO. CAMBIALE LA CARA A TU MAC

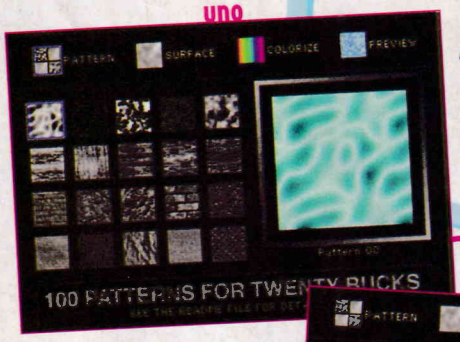
En la **web** hay un *shareware* que podés bajar para cambiar toda la onda de tu escritorio (desktop) y jugar con ideas súper frescas, muy apropiadas para las altas temperaturas. Si te aburriste de la pantalla de tu compu y tenés ganas de darle otra onda, las Mac son de esas que siempre tienen algo más para darte. En la web hay montones de programas "***sharewa-re***" (programas que se bajan de Internet gratuitamente o a muy bajo costo) que te pueden servir para cambiarle la cara. Uno de los más copados es el *TextureMill* que sirve para que armes vos mismo el fondo de tu pantalla.

La versión que está en la web es la 1.0 y te la podés bajar de http://members.aol.com/deepdevice y, por cualquier duda, podés consultar en **deepdevide@aol.com.**

El programita te muestra una pantalla tipo sobre la que podés elegir entre unas 20 texturas diferentes (ladrillos, sombreado, garabatos, puntos, etc.). Una vez elegida que que más te guste, podés aumentar o disminuir la intensidad de los colores con que se muestran los dibujos. A partir de allí, con una simple barra de herramientas arriba y abajo de la muestra, podés cambiar de colores, darle mayor contraste o brillo a tu gusto, sumarle luces y sombras al gráfico o aclarar y oscurecer el tono seleccionado. Otra opción que te da TextureMill es la de cambiar el ***llenado*** de tu dibujo, y, finalmente, cuando ya hiciste todo lo que se te dio la gana, sólo tendrás que marcar el botón **Preview** y ves el resultado final. Una pinturita, ¿no?

Flavia Tomaello

uno

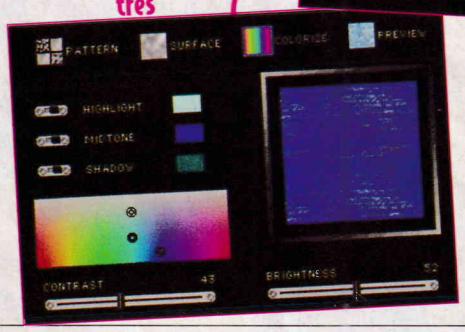


El primer paso es elegi el fondo que te gustaría para la compu. Marcando cada cuadradito tenés uno diferente.

dos

Darle color es lo que sigue. Hay un centrito dentro del recuadro de la izquierda que podés mover con el mouse para cambiar el color.

tres



Si tenés ganas de oscurecer o aclarar los colores que elegiste podés hacerlo corriendo las barras de abajo.

2º Concurso Billiken Compu

¡Otra iMac tiene dueño!

Entre una verdadera lluvia de cartas, salió el sobre del ganador. Mucha expectativa hasta conocer su nombre. Con el cupón elegido, el escribano Martín Arana y Patricia Delmar.

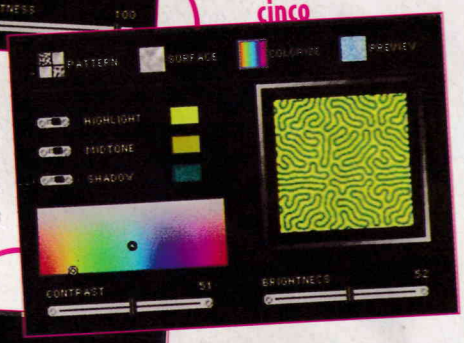
La manzana famosa

El ícono de Apple es uno de los más conocidos del planeta. Cuentan que Steve Jobs, el creador de las Mac, es fanático de la manzana y que Macintosh es un tipo de esa fruta muy popular en Estados Unidos.
Bajalos en: www.apple.com.

cuatro

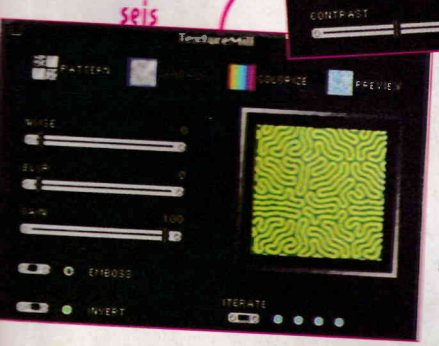
Dándole más luz, más sombra o jugando con los tonos, podés hacer que un mismo color se vea de mil formas diferentes.

cinco



Esta opción te permite darle color a lo que tenés en blanco o negro y dejar en esos colores lo que tenés tonalizado.

seis



Antes de dejarlo en tu compu, podés ver cómo te queda el dibujo que diseñaste, y si no te gusta, lo podés corregir.

...ionel Gonzalo Pietski, de 7 años, residente en Lanús, Pcia. de Buenos Aires, es el ganador del 2º Concurso de Billiken Compu. En la foto, con su cachorro "Pampa". ¡Muchas felicitaciones!

TRES D DOS

Capitulo 4
"HAY GATO ENCERRADO"

Enrique Colo Dani

Justo el día en que los chicos habían ido al cine con Enrique y Celeste, el monstruo POCHO se salió del Juego de Guerra Espacial. Dany se transformó una vez más en ROKK y así pudo derrotarlo y hacer de él otra pieza indispensable para resolver el acertijo del Juego.

Ahora llegó la hora de tomar la leche... pero ¡cuidado! hay un "gatito" que se la quiere tomar toda...

Guión, dibujos y diseño: ALEJANDRO SANTANA ADRIANO GIULITTI Colaboración: ANALIA CROCI

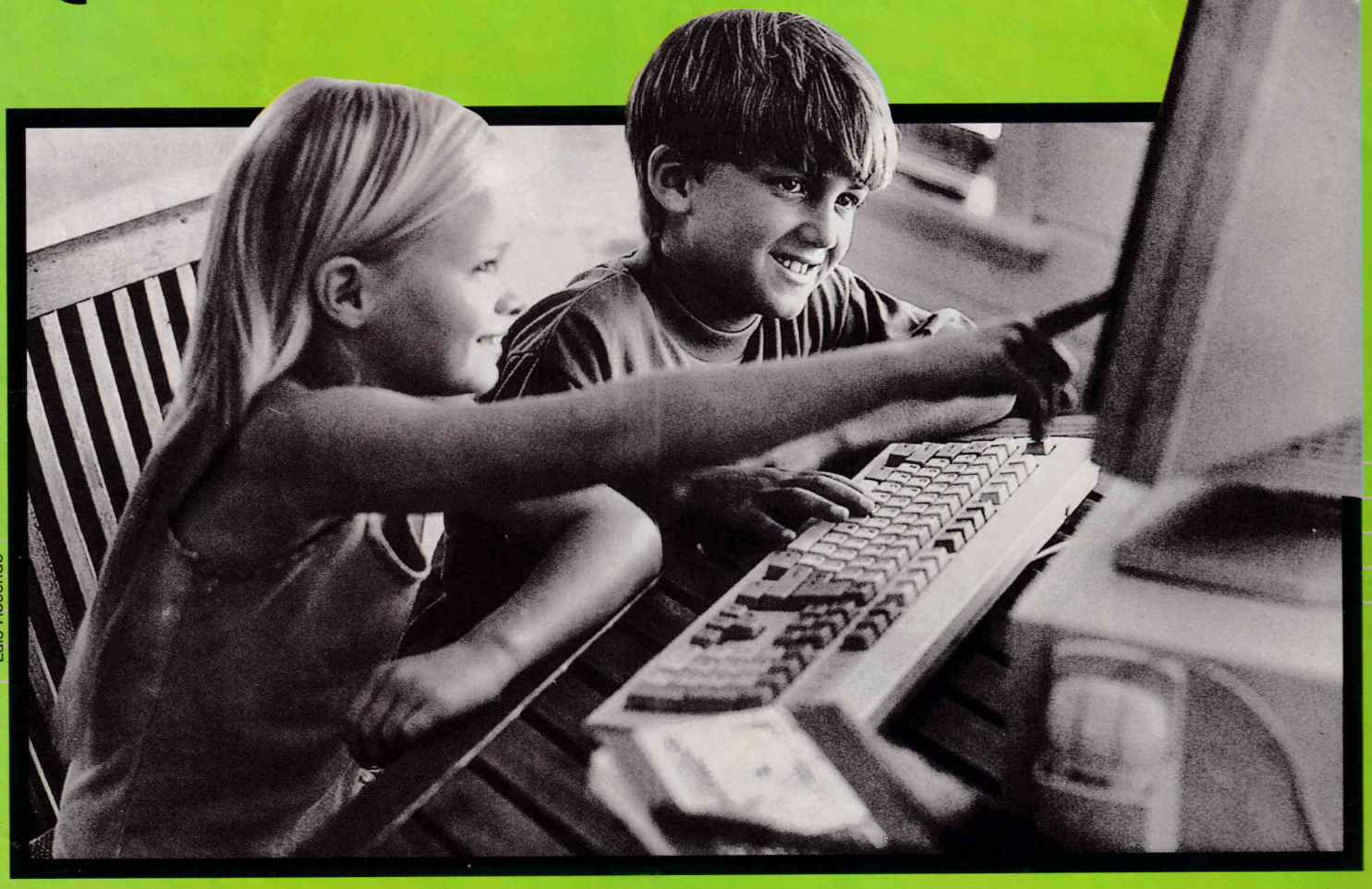
Estoy muerto de hambre... Tendría que haber comprado 2 kilos más de galletitas.
¡Pero vos tenés más hambre que Bol y Pocho juntos!
¿Mmm?
Después de la pequeña merienda, veremos cómo sigue el juego.
¿Y eso qué es?...
TRES D DOS
¡¡Mamáii ¡Ya llegué!
Estoy en la cocina... Mirá, Enrique se quedó encerrado en tu habitación y por lo que escucho, está haciendo mucho lío.
¿¿Enrique??
¿Pero si estuviste conmigo toda la tarde?. Eso significa que...

¡Ja!... Es una ardilla ¡Te tengooooo... aaaagghhh!.
¿Qué pasó? ¡Otra vez sopa!
¡TRUM!!
¡TRUM!!
Mi cuarto tá re-oscuro y no e prende la luz.
Algo está mal y no sé qué... Aquí hay gato encerrado.
Snif Snif
¿Y mi mouse? Falta mi mouse...
¡Claro! El Cato, conocido como "el felino-come-mouse"
¡Otro personaje que genialmente inventé!. Pero ahora se convirtió en una de mis pesadillas...

Ya que Rokk no está, entonces...
¡¡¡Alto ahí Catito!!! ¡Entre yo y mi bravísimo perro, no te dejaremos escapar!
MIAU!!
MIAU!!
Dejá Colo, que a este minino lo mimo yo.
¡Tomá gato endemoniado!
Cuidado con la...
ENRIQUE
...cu-cha...
ENR
IQUE
¡Ya te tengo! ¿O vos me tenés a mí?
¡RUM

Fin del episodio.

Que comience la edición



Luis Rosendo

Esa frase y tantas otras se escuchaban a menudo por radio y televisión, allá lejos y hace tiempo, más o menos cuando tus papis eran chicos. Las frases típicas de algún locutor se repetían para hacer chistes y divertirse.

Hoy algunos grandes aprovechamos la tecnología del Siglo XX para seguir jugando. Casi todos los programas que se emiten actualmente (en audio o video) se graban y editan digitalmente.

Habrás escuchado a algún político cantando rap, o a un conductor de TV equivocarse una y mil veces con la misma frase. Eso se logra a través de lo que se llama **edición**; y una de las formas de hacerlo es usando la compu.

"se edita..."

El *Sound Forge* es uno de los programas más usados. Podés cortar, pegar y copiar sonidos, palabras o frases donde quieras, incluso canciones completas.

Además te ofrece múltiples herramientas más complejas, para el tratamiento de ***audios***. Las más accesibles vas a encontrarlas en los menúes **Process** o **Effects,** aunque también se utilizan las que se encuentran en **Tools.**

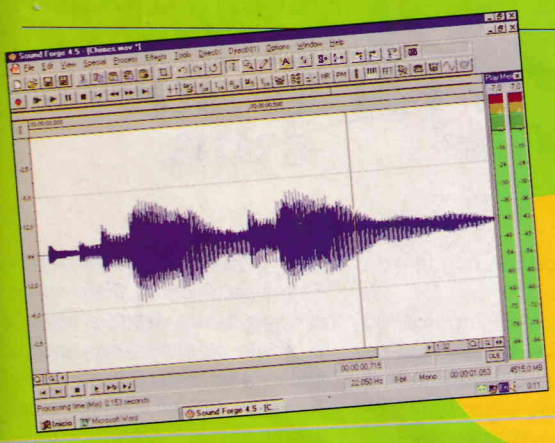
¡Manos en el Wav!

Podés grabar en este programa, aunque se puede abrir un ***wav*** guardado en otro, como el **Cakewalk**. **Forge** es además una herramienta del **Cakewalk** y podés abrirlo desde el menú **Tools**.

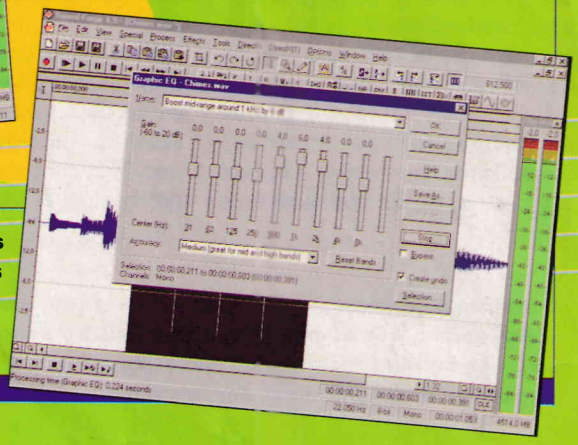
Para grabar aquí tenés que abrir un archivo **New,** y hacer clic en **Rec**. Se desplegará una pantalla con las opciones **Mono** y **Stereo**, es decir uno o dos canales. Si vas a grabar una voz, utilizá **Mono,** y si se trata de una canción o algo que extraigas de un CD usá **Stereo.**

Silvia Erlich

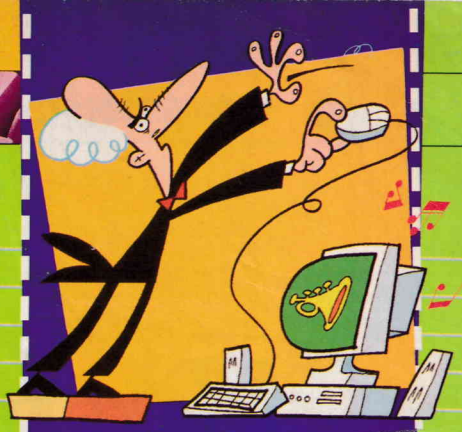
LOS EDITORES DE AUDIO: UN MUNDO DE POSIBILIDADES PARA EXPLORAR



En el Forge ves el dibujo de onda de lo que estás escuchando. La imagen puede ampliarse y hasta es posible individualizar una tos, una vocal, o una fuerte S.



Los ecualizadores permiten el trabajo con las distintas frecuencias (altas o bajas). Podés aislarlas, individualizando cada una y realzar o neutralizar la elegida.



¿Qué es...

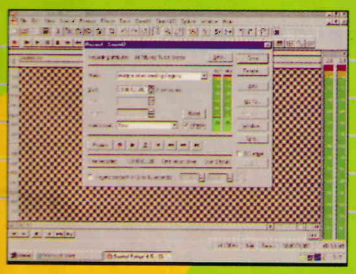
...estéreo?
Tiene que ver con la posibilidad de ubicar en un "panorama espacial" los sectores derecha e izquierda. Es, por ejemplo, la música que escuchás saliendo por dos parlantes.

...mono?
Fue la primera forma de escuchar audio. Podemos decir que no tiene ubicación en el panorama; lo escuchás en el centro.

...samplear?
El término viene de *sampler*, que significa muestra, es tomar un muestreo de un sonido para reproducirlo luego a través de un MIDI.

Casi un experto...

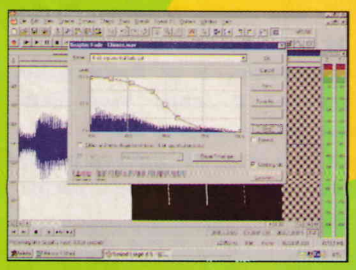
Audio en mano y siempre grabando el archivo cada tanto, cerrá la pantalla y preparáte.
Con los botones ▶▶ y ◀◀ podés ubicarte en el lugar que quieras. Seleccioná todo y normalizá. Esta función se encuentra dentro de **Process.**
Si elegiste una sección de tu **Wav** para empezar a procesarla, marcála arrastrando el botón del mouse. Así estarás listo para aplicar cualquiera de las opciones de los distintos menús. Todo es cuestión de probar y explorar sin miedo.



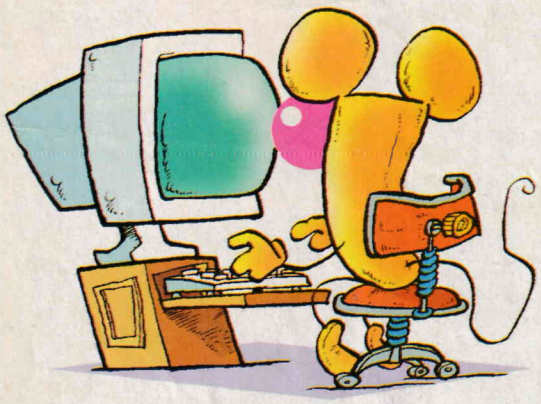
La casilla Monitor muestra el nivel de entrada del audio, ya sea que ingrese desde un aparato reproductor, un micrófono o un instrumento.

Recortar y pegar

También podés pegar partes de otros archivos para combinarlos.
Felipe, de 11 años, nos cuenta:
"Es buenísimo jugar con el orden de las palabras y frases, como hice con un discurso del presi que grabé de la tele. Lo pasé a mi compu y lo transformé en estéreo desde **Process** con el **Channel Converter**. Después elegí las palabras que servían y las mezclé, para que pareciera que saludaba. Cuando puse la grabación en mi contestador, mis amigos se rieron bastante".



Con la función Fade (menú Process), se trabaja el volumen en forma gradual, subiéndolo o bajándolo. (Out o Fade In).



Correo viajero

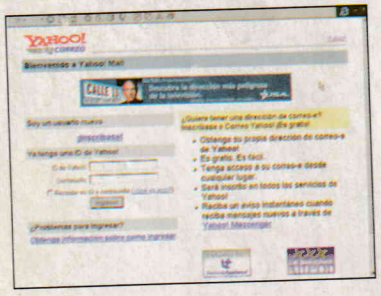
AUNQUE ESTÉS DE VACACIONES LEJOS DE TU CASA PODÉS LEER TU CORREO ELECTRÓNICO ES FÁCIL Y CASI GRATIS.

Para comenzar, recordemos que hay *dos* clases de servicio de correo electrónico. Uno es el de los servicios gratuitos como Yahoo!, Hotmail o Latinmail. En ese caso, los mensajes llegan a una computadora que pertenece a esas empresas, y vos leés el correo al conectarte con ellos desde cualquier punto de la red internacional. Otro es el servicio de correo POP que dan los Proveedores Internet. ¿Y qué es un proveedor de Internet? Simplemente, la empresa a la cual tus padres pagan mensualmente para estar conectados con la gran red.

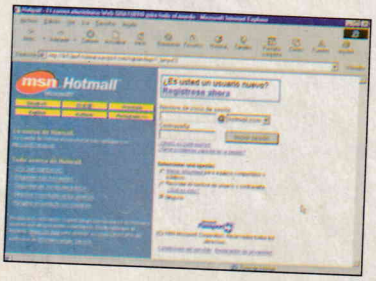
¿Cómo sabés qué clase de correo estás usando? Leé tu dirección de e-mail. Lo que dice después de la @ indica dónde está llegando tu correo. En el caso de Billiken Compu, por ejemplo, es @atlantida.com.ar.

Para conectarte con tu proveed llamás por teléfono. ¡Pero no los t nés que llamar desde el lugar do de fuiste de vacaciones (sería u carísima llamada de larga distanci Tranquilo, Billiken Compu te trae solución.

Rubén Borleng



Si no hay un amigo con Internet en tu lugar de vacaciones, tal vez haya un cibercafé o un locutorio con computadoras. Pedile a tu papi que te acompañe en la exploración, y si hace falta, conectate a Yahoo! Mail. También podés hacerlo con Hotmail que trae instrucciones en castellano. ¡Abrí una cuenta y verás!

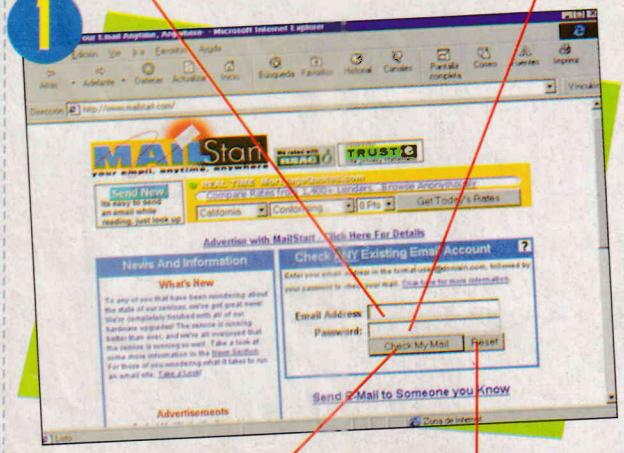


Otro tipo de correo: Mailstart. Entrando a este servidor podés leer el correo que llegó a tu cuenta anterior, contestarlo o enviar mensajes nuevos, sin necesidad de inscribirte ni dar tus datos.

Aquí escribís tu dirección de e-mail.

Acá va la contraseña. ¡Cuidado! que nadie te vea escribirla, porque podrán levantar tu correo.

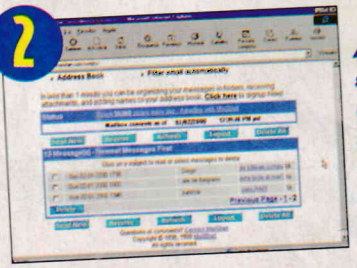
1



Hacés clic aquí y la máquina busca los mensajes.

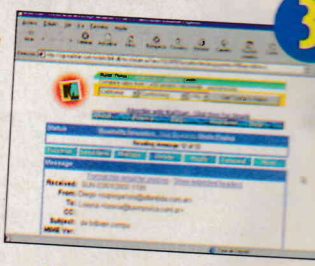
Esta es la opción para enviar un e-mail a alguien.

2



Alguno segundo después llegan los mensajes. Podés ver quién lo envió, la fecha y hora y el tema (si quienes los enviaron, completaron "Subject" o "Asunto"). Para borrarlos marcalos y apretá Delete. ¡Cuidado, porque se pierden para siempre!

3



Al hacer clic sobre un mensaje se abre para ver el texto. Si tiene un attachment actuá con mucha atención. Si es un archivo ejecutable, recordá que es el mejor lugar para esconder un virus. No lo abras y enviá un mensaje a quien te mandó ese archivo, preguntándole para qué se usa.

Desde muy lejos

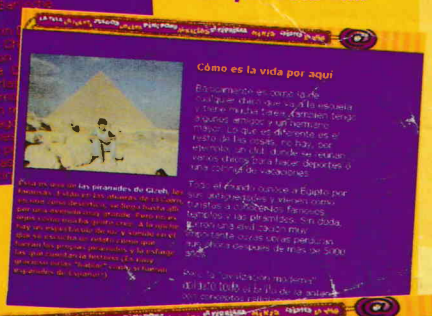
LLEGAN MENSAJES DE AMIGOS DE BILLIKEN COMPU DESDE LA ANTÁRTIDA Y EGIPTO

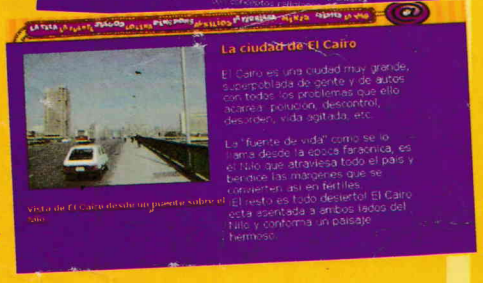
Los chicos se dan cita en la red. Encuentran lugares donde hay otros chicos, conversan, juegan y cuentan historias asombrosas. Uno de esos lugares de reunión es Chicos.net, un portal de Internet que el 18 de noviembre pasado exhibió los trabajos de muchos experimentados cibernautas en una **Muestra Virtual.** Tu revista de computación estuvo curioseando por allí y te trajo dos sorpresas: una página Web llena del sol del desierto y otra que esconde hielo, pigüinos ¡y alumnos de una escuela!

Pero vamos por partes. ¿Qué es un portal de Internet? Más o menos, todos sabemos a qué llamamos un **sitio** de la red. Es un grupo de archivos guardados en una computadora, que se pueden consultar en Internet buscando una misma dirección. Un portal de Internet también es un sitio, pero que está preparado para que desde allí uses muchos de los servicios de la red. Buscadores por tema o alfabéticos, índices de ilustraciones, juegos, material de investigación, canales de *chat* y páginas de los usuarios. Hoy te mostraremos algunas páginas que encontramos en el portal de Chicos.net.

Rubén Borlenghi

La página principal de Chicos.net tiene links (vínculos) para entrar en salas de chat, juegos, una exposición virtual de páginas de chicos y también se pueden hacer preguntas sobre temas escolares.





Esta es la página de Germán Spahr, que vive en la ciudad de El Cairo, en Egipto, con sus papis. Es una familia de Bariloche que hace cuatro años que está allí.

Germán disfruta de la cercanía de las famosas pirámides, que están próximas a su casa. Eso sí, parece que en la escuela le dan mucha tarea.

La ciudad es grande y moderna, con más del doble de habitantes que Buenos Aires. También hay bocinazos, ruido y humo...

Egipto queda lejos. Seguro. ¿Y la Antártida? Allí hay una escuela, la N° 38 de la provincia de Tierra del Fuego, Antártida e Islas del Atlántico Sur. Y tiene una página Web buenísima, con fotos de los alumnos, la maestra y hermosos paisajes cercanos a la base Esperanza.

¿Qué tal el viaje? Preparate para el próximo, ¡tenemos una sorpresa!

cybershopping

ÚLTIMAS NOVEDADES DEL MERCADO

LAS MEJORES FOTOS PARA TUS FIESTAS

La nueva **Epson PhotoPC 850Z** es de lo último en cámaras digitales. Viene equipada con un potente **zoom** óptico y **autofoco**. Trabaja con cuatro resoluciones diferentes, maneja varios tipos de archivos (JPG, DCF y DPOF), acepta tarjetas **CompactFlash** tipo I y II y permite grabar *un mensaje de voz* de hasta diez segundos para cada foto. Es compatible con **PC** y **Mac** y se puede conectar a un puerto USB, o a un puerto serial DOS o Mac.

PARA ESCUCHARTE MEJOR

La nueva **Sound Blaster Live! MP3+** es lo último de **Creative Labs** en cuanto a tarjetas de sonido. Como su nombre lo indica, está especialmente pensada para mejorar la calidad de sonido de los famosos archivos formato **MP3**. Además, trabaja muy bien con todos los demás formatos de sonido y se puede usar junto con el **Live Drive**, un accesorio que se compra por separado y que permite controlar todo desde el frente de la compu.

DE LOS INVENTORES DE LA PC

IBM presentó su línea de computadoras PC300 GL, pensadas para empresas y especialmente equipadas con algunos programas que facilitan su manejo a distancia. Tienen procesadores Pentium III de 600 MHz o Celeron de 500, mucha memoria RAM, puerto AGP para tarjetas de video y disco duro a elección.

DOS CÁMARAS EN UNA

En **Minolta** tuvieron una gran idea, y desarrollaron la primera cámara digital con lentes intercambiables. En su nueva línea **Dimâge EX 1500**, la parte óptica (lente y flash) se separa del cuerpo de la cámara y al comprarla se puede elegir una lente tipo **zoom** para fotografía en general o un **gran angular** para fotografiar paisajes o edificios. Después, se puede comprar la otra lente por separado. Junto con la cámara viene con un completo **software** de edición de imágenes.

Diego Sasturain

28 de diciembre
Pañuelo Bandana
De súper onda.
¡Quedan recancheros
y podés usarlos
como quieras!
11 de enero
Almohadón inflable de Chiquititas
¡Un corazón que te va a acompañar
a todas partes!
5 de febrero
Peine porta-cosméticos
¡Para completar el Kit
y llevarlo siempre con vos!
Revista
CHIQUITITAS
Pronóstico
para este verano:
Seguimos a tus ídolos
en sus vacaciones
+
regalos
Y más:
La Revista
CHIQUIJUEGOS
en todas
las ediciones.
CHIQUI JUEGOS de verano
25 de enero
Cepillo para tu pelo
Para empezar a armar
el Kit de belleza.

Correo

¡LLEGÓ EL CARTERO!

¡Siguen llegando cartas y cientos de e-mail cada día a nuestra redacción!. Gracias por contarnos sus impresiones sobre la revista. No dejen de escribirnos y mandarnos sus fotos.

Hola. Les escribo para contarles que me gustó mucho el juego y la revista también. ¡Chau!

Matías

¡Hola!
Me llamo **Francisco** y les escribo para contarles que mi mamá compra siempre la revista **Billiken** desde hace mucho y anora me compró la **Billiken Compu**, que está *remasa*.
Me gustó mucho el juego que vino de regalo y espero que sigan así.
Un beso,

Francisco Díaz

¡Hola! Soy **Patricia Lucero** (14), de Villa Mercedes, (San Luis) y les escribo para **FELICITARLOS** por la revista...
Me fascina Billiken Compu ya que se conoce a fondo la P.C.

Patricia

Hola, soy **Juan** y quiero decirles que la revista está *rebuena*. Gracias por informarme siempre.
¡Chau amigos!

Juan

Hola, soy **Tobías Rodríguez Campos**, tengo 13 años y vivo en San Miguel de Tucumán. Quiero decirles que me encantan los juegos de carreras de motos.

Tobías

¡Hola! Me llamo **Eugenia**. Me encanta la revista (me la compro siempre) y les quiero pedir un favor: quisiera saber direcciones de Internet donde se pueda jugar. Muchos besos.

Eugenia

¡Hola!, Les mando este mensaje porque necesito trucos para el Claw porque no lo puedo pasar. Me encantó la revista. Soy **David** y les mando un beso desde el fin del mundo (Río Grande).

Davi

***Nota de la Redacción:* A todos nuestros lectores, les contestamos sus cartas y mensajes. Otra vez, ¡gracias por escribirnos!**

Seguí escribiéndonos por e-mail: suplegames@atlantida.com.ar
o por correo: México 139 - (1307) - Capital Federal.

¡No te pierdas el próximo número de Billiken Compu!

Este verano no vas a parar de divertirte con tu revista favorita. Podrás descubrir un montón de sorpresas y enterarte de los temas que más te interesan y aprender infinidad de cosas para hacer manejar mejor tu compu. Además de compartir esta verdadera fiesta con tus hermanos, amigos y vecinos. Eso sí... ¡Atención! La revi estará en los kioscos el día 7 febrero. ¡Reservala ya!

Esperamos tus comentarios, consultas, trucos y pedidos en nuestras dos direcciones de correo electrónico: para juegos y trucos, suplegames@atlantida.com.ar y para todo lo demás, billikencompu@atlantida.com.ar ¡y seguimos conectados!